Sahuagin (249)

Terrain: Ocean/Salt-water Sea
Total Party Levels: 48 (Average 8th)
Total Magic X.P.: 12,150
Total g.p. X.P.: 16,500
Monster X.P.:
Kill: 21,727 Defeat: 16,296 Retreat: 5,432

Завязка

Этот энкаунтер может произойти, если персонажи двигаются по большому соленому водоему на любом судне, по крайней мере, такого размера, как малый торговый корабль. Плавание должно длиться несколько дней, и судно должно находиться вне поля зрения с земли, когда энкаунтер начинается.

Логово

Логово сахуаджинов – небольшой город, скрытый под 500 футами воды. Город состоит из каменных куполообразных зданий, расположенных вокруг большого центрального здания. Все здания сплошняком поросли водорослями, которые выполняют роль отличной маскировки, придавая городу вид дикого ландшафта.

Сахуаджины ненавидят снующие над их домами суда, но если суда достаточно быстры или очень велики, то сахуаджинам приходится душить свою ненависть: они опасаются, что такие суда могут вырваться из их ловушек и позднее вернутся с военным флотом.

Штиль

Первый признак беды проявляется на второй день по отбытию из порта. Ветер стихает, и корабль остается медленно дрейфовать (движение ¼ нормы). Моряки отказываются садиться за весла (если таковые вообще есть на корабле), мотивируя это «Демоном Штиля». Если PC надавят на моряков, те угрюмо объяснят, что корабли исчезают из этого района. Это всегда происходило и будет происходить, когда ветер стихает и корабль начинает дрейфовать. Никто не видел больше ни пропавшие корабли, ни членов их экипажей. Также считается, что звук весел только приблизит приход «Демона». У всех на лицах полное смятение, экипаж подавлен и заранее считает себя погибшим, никакие подкупы, уговоры и угрозы не заставят его начать действовать каким-либо образом.

Если персонажи атакуют кого-либо из членов экипажа или попытаются заставить их сесть на весла, весть экипаж взбунтуется. Этот бунт можно подавить только перебив или сделав половину экипажа недееспособной.

Экипаж корабля: AC 7; Move 12"; HD 1; hp 6; #AT 1; Dmg 1d8 (катлас); THACO 20; AL N (количество членов экипажа зависит от типа судна, обстоятельств рейса, длины поездки и т.д.).

Нападение

Сахуаджины атакуют около двух-трех часов ночи.

Сахуаджины (80): AC 5; Move 12"//24"; HD 2 + 2; hp 15; #AT 1; Dmg 1d6 (копье), 1d4 (арбалетный болт); THAC0 16; SA убирают оружие в ножны, когда в воде, и получают пять атак — 1d2/1d2/1d4/1d4/1d4 (используют только первые три атаки, если обезоружены и используют задние конечности, чтобы стоять); AL LE

Сахуаджин лейтенант (8): AC 5; Move 12"//24"; HD 3 + 3; hp 24; #AT 1; Dmg 1d6 (копье), 1d4 (арбалетный болт); THAC0 16; SA см. выше; AL LE

Сахуаджин вождь: AC 5; Move 12"//24" HD 4 + 4; hp 33; #AT 1; Dmg 1d6 (копье), 1d4 (арбалетный болт); THAC0 15; SA см. выше; AL LE

Сахуаджин жрица-помощник: AC 5; Move 12"//24"; HD 4; hp 26; #AT 1; Dmg 1d6; THAC0 15; SA см. выше, кастует как жрец 4-го уровня (см. далее); AL LE
Заклинания:
1st level: curse, cure light wounds, protection from good
2d level: hold person, slow poison

Жрица кастует проклятие на экипаж корабля (штраф -1 на броски атаки и морали) непосредственно перед тем, как абордажная команда сахуаджинов поднимется на борт. Она (все жрецы сахуаджинов – женщины) остается в воде недалеко от корабля, пока весь экипаж и персонажи не будут мертвы. Единственное возможное ее дальнейшие участие в бою – скастовать hold person на особо отличившийся персонаж. Когда исход боя так или иначе решен, она погружается в воду и плывет с докладом к барону сахуаджинов, управляющему нижеописанным городом.

У сахуаджинов огромный опыт в захвате судов, и каждый знает свои обязанности. Клирик, вождь и 20 обычных сахуаджинов остаются в воде, в то время как 60 обычных сахуаджинов и 8 лейтенантов атакуют корабль. Сахуаджины взбираются на корабль в три волны, отдельных друг от друга. Каждая в свой раунд.

В то время, когда первая волна тихо карабкается по бортам судна и вторая волна ждет своей очереди под судном, третья волна вместе с оставшимся резервом и вождем стреляет из арбалетов по часовым на судне (разделите 41 арбалетный болт примерно поровну между часовыми), после чего первая волна перепрыгивает через борт на судно. На втором раунде первая волна добивает оставшихся часовых (если таковые остались) и врывается в каюты экипажа и капитана, в то время как вторая волна поднимается на борт, а третья волна убирает арбалеты и двигается за второй.

Вождь и оставшиеся в резерве 20 сахуаджинов стараются снимать из арбалетов любых появившихся в пределах видимости членов экипажа.

Если два или больше сахуаджина атакуют персонаж или члена экипажа в одном раунде, они стараются схватить его и выкинуть за борт. Члены экипажа бросаются за борт автоматически, в то время как персонажи могут сделать чек силы: успех означает, что персонаж сумел вырваться, остается на палубе и может атаковать в следующем раунде; провал означает, что персонаж выкинули за борт, и, возможно (1-4 на d6), он потерял оружие.

Всякий раз, когда кто-либо (NPC или PC) оказывается в воде, два из оставшихся в воде сахуаджинов подплывают к нему и атакуют (члены экипажа и персонажи, оказавшиеся в воде, получают штраф -4 к их броскам атаки и урона, см. стр. 32 Dungeoneer's Survival Guide).

Если вы не хотите отыгрывать такую масштабную битву, можно считать, что каждый раунд сражения гибнут 3 члена экипажа и 2 сахуаджина (в дополнение к любым жертвам, которые нанесут персонажи монстрам и наоборот). Когда остаются приемлемое, на ваш взгляд, количество NPC, ведите битву как обычно.

Любой NPC или PC третьего или выше уровня выделяется из общей свалки. Сахуаджином было приказано доставить такие персонажи в город живьем. По крайней мере три сахуаджина нападают на такие персонажи и пытаются сбросить за борт. Сахуаджины в воде хватают сброшенных за ноги, тащат вглубь к своему городу, затаскивают в здание, частично заполненное воздухом, предварительно отобрав оружие и снаряжение. Вся процедура занимает два раунда, т.к. персонажи могут задерживать дыхание на 1/3 их конституции (округляется вверх), только персонажи с конституцией 3 не переживут это купание. Сахуаджины оставляют персонажи в здании и, заблокировав выход, возвращаются к месту боя.

Всякий раз, когда очередной персонаж доставляют в тюрьму, толпа женщин и детей собирается вокруг, чтобы посмотреть на странного «безжаберника». Толпа расходится, как только появляются мужчины с новым заключенным, и собирается снова, как только мужчины уходят.

Сахуаджины продолжают атаку судна до тех пор, пока весь экипаж и персонажи не будут убиты или взяты в плен или же пока не потеряют 50 сахуаджинов убитыми. Если они побеждают, корабль будет лишен любого металла (ценный товар под водой) и затоплен так, чтобы не оставить никаких следов нападения. Мертвые персонажи и члены экипажа будут доставлены в город, дабы быть основным блюдом на вечернем пиру.

Город сахуаджинов

Если сахуаджины проигрывают бой, они отступают к своему городу, оставляя пять разведчиков по наиболее вероятному пути возможного нападения - для наблюдением за действиями экипажа корабля. Вождь и жрица отправляются к барону и главной жрице города, дабы объяснить провал атаки.

Барон сахуаджинов: AC 2 (plate mail +1); Move 12"//24"; HD 6 + 6; hp 50; #AT 1; Dmg 2d4 + 2 (broadsword +2); THAC0 11 (включая бонус от оружия); SA см. выше; AL LE

Девять телохранителей барона: AC 5; Move 12"// 24"; HD 3 + 3; hp 25; #AT 1; Dmg 1d6; THAC0 16; SA см. выше; AL LE

Главная жрица: AC 3 (plate mail); Move 12"//24"; HD 7; hp 40; #AT 1; Dmg 1d6; THAC0 13; SA см. выше и заклинания – см. ниже; AL LE
Заклинания:
1st level: curse, *cure light wounds, protection from good*
2d level: *chant, hold person, spiritual hammer*
3d level: *dispel magic, prayer*
4th level: cure *serious wounds*

Также город сахуаджинов охраняют шесть акул. Они отправляются к разведчикам в помощь, чтобы контролировать маршрут от поверхности до города.
Акулы (6): AC 6; Move 24" ; HD 7; hp 40; #AT 1; Dmg 3d4; AL N

Если сахуаджины потерпели поражение на поверхности, они сразу же начинают готовить оборону города. Оставшиеся мужчины ждут нападения в 100 футах над городом, в то время как самки

объединяются в группы по 10 тел и размещаются по городу. Молодняк укрывается в безопасном месте, неподалеку от города, но достаточном расстоянии, чтобы избежать обнаружения, если враг победит.

Женщины сахуаджинов (150): AC 5; Move 12" //24"; HD 2; hp 12; #AT 5; Dmg 1/1/1d2/1d2/ld2; THAC0 16; AL LE
Группы женщин размещены на карте в местах, отмеченных «X». Они прячутся в густых водорослях, которыми поросли все здания в городе. Барон, жрица, младшая жрица и телохранители барона ждут атаки над центральным зданием. Два самца остаются охранять вход в тюрьму. Если противник наступает и начинает атаковать мужчин, расположенных в 100 футах над городом, есть 20% шанс в раунд, что тюремщики оставят свои посты, чтобы присоединиться к защитникам. Замок на воротах тюрьмы может быть взломан с любой стороны. Сами ворота могут быть сломаны после двух удачных бросков на изгиб решеток/подъем ворот. Сбежавшие персонажи могут добраться до поверхности за два раунда (для людей) или за три раунда (для всех остальных рас). Это правило со стр. 13 DSG.

Если сахуаджины захватили персонажи, не оставив им никакой надежды на спасение извне, у персонажей есть шанс спастись самим. После того как угроза с поверхности будет ликвидирована, стражей с тюрьмы снимут, т.к. предполагается, что акулы легко убьют любых беглецов. Персонажи могут открыть ворота (как указанно выше) и уплыть, если не будут ждать, пока город очнется от отдыха после победного пира, иначе сахуаджины быстро вернут их в тюрьму. Сбежавшие персонажи могут попытаться украсть оружие в одном из домов (25% шанс быть обнаруженным для не воров и 10% шанс быть обнаруженным для воров).

В случае обнаружения персонажи сталкиваются с двумя акулами (см. статистику выше) на полпути к поверхности. Персонажи попадают по акулам со штрафом -4.

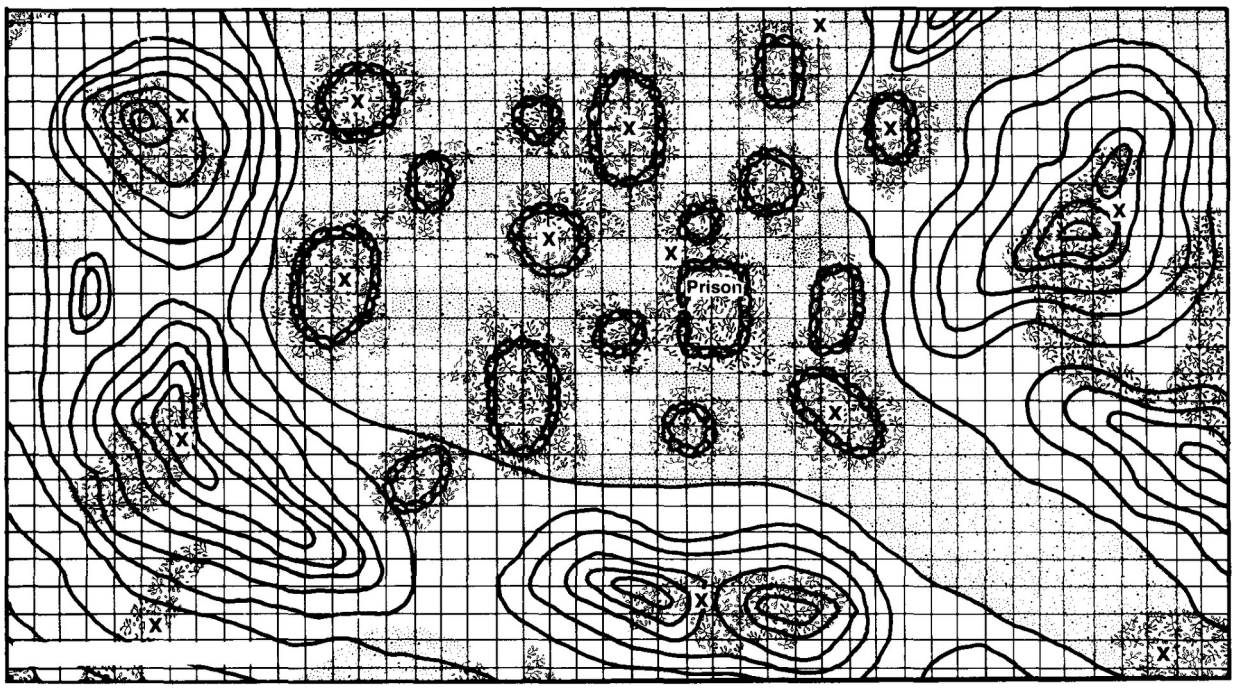
Если захваченные персонажи не сбегают в течение трех дней, все, кроме одного из них (определяется случайным образом), отправляются на ужин в качестве главного блюда. Если в число пленников входят представители разных полов, то по одному представителю каждого пола будут оставлены в живых ради любопытства.

Если спасатели или персонажи убивают всех мужчин и 100 или более женщин, оставшиеся бегут из города вместе с детьми и никогда не вернутся.

Сокровища сахуаджинов

Обыск каждого дома занимает один «человеко-турн», т.е. 1 человек будет обыскивать дом в течение одного турна, двое справятся уже за полтурна и т.д.

Полный обыск города даст: 5000gp, 2000pp, 3000ep, комплект *plate mail +3* на дварфа, 10 бутылок *зелья дыхания под водой*, *Трезубец тоски (trident of yearning)* и *Палочку мороза* (90 зарядов).


Prison